

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Vorwort der Herausgeber der deutschen Ausgabe | 5 |
| Danksagung | 6 |
| Vorwort | 8 |
| | |
| Kapitel 1: Informationstechnische Elementarbildung | 9 |
| Computergestütztes Lernen im Elementarbereich | 11 |
| Integration von IKT in die Frühpädagogik | 14 |
| Entwicklungsgemäße Informationstechnologie in der Frühpädagogik | 16 |
| Der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien zur Förderung von Kommunikation und Zusammenarbeit | 17 |
| Das Lernen lernen – mithilfe von informationstechnischen Anwendungen (Metakognition) | 18 |
| Die Anwendung von IKT zur Förderung der Kreativität | 19 |
| Freies Rollenspiel | 20 |
| | |
| Kapitel 2: Neue Technologien zur Unterstützung von Kommunikation und Zusammenarbeit | 24 |
| Kommunikation und Zusammenarbeit fördern | 24 |
| Soziale Interaktion in der frühen Kindheit | 25 |
| Untersuchungen zum Einsatz von internen Videoanlagen | 28 |
| E-Mail | 35 |
| Freies Rollenspiel | 36 |
| | |
| Kapitel 3: Kreativität und das Lernen lernen | 38 |
| Programmierbare Spielzeuge | 42 |
| Digitale Bilder | 44 |
| PowerPoint | 46 |
| Interaktive Whiteboards | 47 |
| Die Bedeutung der Interaktion | 51 |
| | |
| Kapitel 4: Soziale Integration und die digitale Kluft | 53 |
| Lernen zu Hause, Zusammenarbeit mit Eltern und die Rolle von IKT | 54 |
| Die Lernumgebung in der Familie | 56 |
| Zugang zu Heimcomputern | 58 |
| Die digitale Kluft | 62 |
| Folgerungen für globale Ungleichheit | 65 |

| | |
|---|-----|
| Kapitel 5: Informationstechnische Aus- und Fortbildung und bildungspolitische Strategien | 68 |
| Das REPEY-Projekt (Researching Effective Pedagogy in the Early Years) | 70 |
| Schulungsbedarf und Schulungsmöglichkeiten | 78 |
| Kapitel 6: Fallstudie 1: Gamesley Early Excellence Centre | 85 |
| Umfeld des Gamesley Early Excellence Centre | 85 |
| Betriebliche Fortbildung und Entwicklung | 87 |
| Anwendungsbeispiele | 91 |
| Geldquellen | 93 |
| Alltagsplanung | 94 |
| Gamesley Early Excellence Centre: IKT-Konzept | 94 |
| Kapitel 7: Fallstudie 2: Die Northamptonshire ICT Strategy | 102 |
| Vorgehensweise | 103 |
| Formatives Feedback | 107 |
| Ergebnisse | 107 |
| Das IKT-Curriculum | 111 |
| Unterstützung durch Erwachsene am Computer | 114 |
| Sicherheit im Umgang mit dem Computer | 115 |
| Bildungspolitische Entwicklungen | 117 |
| Vorkehrungen für Spiele | 117 |
| Ergonomie | 118 |
| Ressourcen | 118 |
| Formative Beurteilung und reflektierende Tagebücher | 119 |
| Lernen zu Hause, Partnerschaft mit Eltern und die Rolle von IKT | 121 |
| Schlussfolgerungen | 121 |
| Kapitel 8: Fallstudie 3: IBM-KidSmart-Programm | 125 |
| Die KidSmart-Initiative von IBM | 125 |
| Die Auswertung des KidSmart-Programms im Vereinigten Königreich | 126 |
| Vorgehen | 127 |
| Untersuchungsergebnisse im Vereinigten Königreich | 128 |
| Die europaweite Auswertung | 133 |
| Europaweite Auswertungsergebnisse | 134 |
| Die digitale Kluft | 137 |
| Schlussfolgerungen | 138 |
| Glossar | 141 |
| Anhang | 148 |
| Bibliografie | 153 |
| Index | 167 |
| Abkürzungen und Erläuterungen | 169 |